

**DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* TERHADAP KURANGNYA
MINAT BELAJAR MAHASISWA
(Studi Kasus Warkop 46 1 Kecamatan Kambu Kelurahan Kambu)**

Oleh: Diman Safaat, Muhammad Arsyad, Sarmadan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) *game online mobile legend* dapat mengurangi minat belajar mahasiswa dan 2) Dampak *game online mobile legend* terhadap kurangnya minat belajar mahasiswa di Warkop 46 1 Kecamatan Kambu Kelurahan Kambu.

Penelitian ini mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif. Pengambilan sampel informan dilakukan secara sengaja (*purposive sampling*). Informan terdiri dari pemilik warung kopi, satu karyawan, dan lima mahasiswa, sehingga totalnya ada tujuh orang. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data meliputi reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka disimpulkan bahwa Mengapa *game online mobile legend* dapat mengurangi minat belajar mahasiswa dikarenakan di warkop 46 1 yang memiliki *free wifi* sehingga digunakan untuk bermain *game online* ketika ada waktu luang membuat mahasiswa lupa waktu untuk pulang ke kamar kos sehingga belajar menjadi terganggu dan pemicu mahasiswa bermain *game online* karena saling memotivasi satu sama lain sehingga banyak waktu yang terbuang secara percuma ketimbang melaksanakan belajar. Dampak *game online mobile legend* terhadap kurangnya minat belajar mahasiswa di Warkop 46 1 Kecamatan Kambu Kelurahan Kambu yaitu memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif, mendapatkan pengalaman dan pengetahuan tentang perkembangan teknologi, menjadikan seorang berfikiran kreatif dan imajinatif, dapat mengrelaskan pikiran ketika bosan sedangkan dampak negatif, menimbulkan sifat malas, lupa waktu dan menyebabkan anti-sosial.

Kata Kunci : *Game Online, Mobile Legend, Minat Belajar, Mahasiswa*

ABSTRACT

His study aims to determine 1) Why mobile legend online games can reduce students' interest in studying and 2) The impact of mobile legend online games on students' lack of interest in studying in Warkop 46 1 Kambu District, Kambu Village.

This research adopts a qualitative descriptive approach. Informant sampling was conducted purposively. The informants include coffee shop owners, one employee, and five students, totaling seven individuals. Data collection methods include observation, interviews, and documentation. Data analysis comprises reduction, presentation, and conclusion drawing. The data analysis process is data reduction, data presentation and drawing conclusions. Based on the results of the research conducted, it was concluded that why mobile legend online games can reduce students' interest in studying is because Warkop 46 1 has free WiFi so they are used to play online games when they have free time, making students forget the time to go home to their boarding room so that studying becomes disturbed and The trigger for students playing online games is because they motivate each other so that a lot of time is wasted instead of studying. The impact of online mobile legend games on students' lack of interest in studying in Warkop 46 1 Kambu District, Kambu Village, has positive and negative impacts. The positive impact, gaining experience and knowledge about technological developments, makes a person think creatively and imaginatively, can relax the mind when bored while the negative impact, causes laziness, forgets time and causes anti-social

Keywords: Online Games, Mobile Legend, Interest in Learning

PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan teknologi data saat ini berarti setiap orang dapat memperoleh data secara efektif, ekonomis, dan cepat. Hal ini ditandai dengan maraknya telepon seluler (PDA) yang dapat memudahkan berbagai aspek kehidupan seperti sekolah, hiburan, urusan keuangan, dll. Kemajuan inovasi ini juga dibarengi dengan kemajuan web sehingga telepon seluler dan jaringan web adalah dua hal yang saling membantu dan terkenal saat ini. Meskipun demikian, tidak dapat disangkal bahwa sebagian besar klien inovasi juga memanfaatkan organisasi tersebut untuk memainkan game berbasis web (Handayani, 2018).

Game berbasis web adalah game yang dimainkan di PC atau ponsel dengan asumsi terkait dengan suatu organisasi web, sehingga pemain dapat memainkannya dengan pemain yang berbeda bahkan di berbagai wilayah. Permainan berbasis web ini kemudian menjadi sebuah hiburan yang kini banyak digemari oleh banyak kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, termasuk pelajar. Bagaimanapun juga,

bermain game online secara tidak perlu akan menimbulkan dampak buruk, misalnya fiksasi yang akan menyebabkan klien menjadi apatis dalam melakukan latihan yang menjadi perhatian utama. (Anhar, 2014).

Seperti yang dikemukakan oleh Samuel Henry, game berbasis web adalah game yang menggunakan jaringan web yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. Permainan menjadi terkenal di seluruh dunia pada tahun 70an dan diciptakan di berbagai negara pada pertengahan tahun 80an. Beberapa jenis yang terdapat pada game berbasis web seperti konflik, pengalaman, olahraga, teka-teki, dan MOBA (Multiplayer Online Fight Field). Dari sekian banyak jenis game, game dengan tipe MOBA merupakan jenis yang paling populer saat ini.

Warkop 46 1 merupakan salah satu tempat yang di gemari masyarakat terutama dari kalangan anak-anak, remaja, maupun dari kelompok mahasiswa pada umumnya, yang mereka gunakan sebagai tempat tongkrongan. Warkop 46 1 tersebut berlokasi di Kelurahan Kambu, Kecamatan Kambu Kota Kendari. Warkop 46 1 ini beranggotakan 6 orang, di antaranya 1 orang sebagai pemilik atau bos, dan 5 orang sebagai karyawan atau pelayan.

Pengunjung yang datang dari berbagai kalangan, yakni mulai dari anak-anak, remaja, dan mahasiswa tersebut yang berkunjung ke warkop 46 1 lebih mendominasi dari kalangan mahasiswa terutama dari mahasiswa Universitas Halu Oleo. Aktivitas yang sering dilakukan dari kalangan mahasiswa selain mengerjakan tugas kuliah juga lebih sering bermain *game online mobile legend*. Warkop 46 1 selain menyuguhkan menu yang lebih ekonomis juga menyediakan waktu 24 jam, dan ini menjadikan daya tarik tersendiri bagi mahasiswa untuk menjadikan tempat tongkrongan di bandingkan dengan warkop pada umumnya.

Dalam setiap aktifitas mahasiswa Universitas Halu Oleo dalam mengerjakan tugas dari kampus selalunya mencari tempat yang mempunyai *free wifi* tempat sehingga dapat mengurangi biaya dalam membeli kartu paket internet. Warkop 46 ini memiliki *free wifi* sehingga mahasiswa tertarik dan menjadikannya tempat main *game online mobile legend*. Mahasiswa sampai kelihangan banyak waktu dalam bermain *game online* ketimbang belajar layaknya tugas dari mahasiswa itu sendiri, akibatnya keasikan bermain *game online* tidak lagi memiliki niat dan minat untuk belajar lebih intensif agar dapat mendapatkan ilmu pengetahuan melainkan semua sisa waktu di habiskan untuk bermain *game online mobile legend*. Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti mengajukan sebuah penelitian yang berjudul dampak *game online mobile legend* terhadap kurangnya minat belajar mahasiswa (Studi Kasus Warkop 46 1 Kel. Kambu Kecamatan Kambu Kota Kendari).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di Warkop 46 1, Kel. Kambu, Kecamatan Kambu Kota Kendari. Untuk mendapatkan narasumber mengenai penelusuran tersebut, pemilihan informan dalam penelitian ini dengan teknik *purposive sampling*. Informan dalam penelitian ini terdiri dari pemilik warkop 46, 1 orang perwakilan warkop, 5 orang mahasiswa, dan jumlah narasumber sebanyak 7 orang. Informasi dalam penelitian ini terdiri dari informasi kunci dan informasi sekunder. Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2016).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Mengapa *Game Online Mobile Legend* Dapat Mengurangi Minat Belajar Mahasiswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait mengapa *game online mobile legend* dapat mengurangi minat belajar mahasiswa tergambar sebagai berikut:

Game online mobile legend banyak diminati oleh kalangan mahasiswa dimana membuat mereka mendapatkan banyak teman baru, dengan main bareng (Mabar). Bagi mereka bermain *game* dapat membuat pikiran mereka rileks sejanak sebelum tiba waktu kuliah, karena biasanya setelah lelah dalam kuliah dan mengerjakan tugas kuliah yang banyak. Dilain sisi sebelumnya hanya sebagai pengisi waktu luang saja, sehingga membuat mahasiswa lupa dengan waktu belajar, yang dimana biasanya main hanya sore hari saja atau pada waktu-waktu tertentu sekarang bahkan banyak mahasiswa yang bermain bahkan sampai malam hari.

Sebagai mana diungkapkan oleh Alamsyah yang menjelaskan bahwa dalam bermain *game online mobile legend* tergantung seseorang dalam mengatur waktunya apabila waktu teratur dengan baik maka dapat terjaga belajarnya begitupun sebaliknya, namun biasanya setelah jenuh dalam membaca buku saya bermain *game online*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa seseorang bermain *game* hanya untuk mengisi waktu yang kosong setelah selesai melaksanakan perkuliahan dan selesai mengerjakan tugas. Dimana warkop 46 1 yang

digunakan untuk bermain *game online* ketika ada waktu luang membuat mahasiswa lupa waktu untuk pulang ke kamar kos sehingga belajar menjadi terganggu.

Diperkuat oleh ungkapan Lewin dalam Haryadi (1992) dengan Teori lapangan melihat bahwa cara berperilaku dan siklus mental merupakan komponen dari berbagai faktor yang muncul secara bersamaan. Iklim dipandang sebagai kekhasan yang berdampak satu sama lain.

Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Minat Belajar Mahasiswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat dampak negatif dan positif *Game Online Mobile Legend* terhadap minat belajar mahasiswa yang tergambar sebagai berikut:

1. Dampak Positif

- a. Mendapatkan Pengalaman Dan Pengetahuan Tentang Perkembangan Teknologi

Dengan seiringnya mahasiswa selalu berdatangan ke warkop 46 1 sebagai spot untuk bermain *game online mobile legend* membuat pengalaman bermain semakin bertambah dan bahkan memiliki kemampuan tersendiri dalam bidang permainan *mobile legend*. Melihat berbagai macam jenis *mobile legend* membuat juga kapasitasnya semakin bertambah yang dimana harus dengan *handpone* yang bagus pula. dengan ketekunan yang dilakukan oleh pemain *game online* maka membuat mereka dapat menambah pengetahuan tentang dunia *game online* yang ada. Dimana hal itu akan terus dilalui terus oleh perkembangan teknologi seperti *hampone* yang apabila semakin besar kapasitasnya semakin baik digunakan untuk bermain *game online mobile legend*.

- b. Menjadikan Seorang Berfikiran Kreatif Adan Imajinatif

Bermain *game online* itu tergantung bagaimana kita mengatur waktu saja karena seseorang yang ulung dalam mengatur waktunya pasti memiliki kemampuan untuk selalu bertanggung jawab terhadap dunia kampusnya. walaupun bermain *game online* tetapi kewajiban dunia kampus sangat penting untuk dilaksanakan.

- c. Dapat Mengrilekskan Pikiran Ketika Bosan

Untuk merilekskan fikiran mahasiswa mereka bermain *game online* di dan nongkrong di warkop 46 1, dengan memahami *game online* dapat membuat kita mengetahui tingkatan dan kategori yang dimiliki dalam dunia *game* itu sendiri. Rasa bosan akan hilang ketika rintangan dan tantangan dalam bermain game dapat terlewati apalagi bisa membuat teman kalah dalam

bertarung. Hal ini sesuai dengan artikulasi sentralisasi pertimbangan, kepentingan berperan dalam menghasilkan pertimbangan yang cepat, bekerja dengan terciptanya konvergensi pertimbangan, dan menjaga interupsi dari pertimbangan luar. (Suryabrata, 2012).

2. Dampak Negatif

a. Menimbulkan Sifat Malas

Permainan *game online mobile legend* membutuhkan strategi pemikiran untuk dapat memenangkan pertandingan. Kemudian untuk memerlukan kematangan pemikiran bukan hanya terlatak pada permainan kekompakan melainkan pada waktu yang tepat dimana malam hari di warkop 46 1 kami menjalankan permainan *game online*. Hal ini sejalan dengan teori kepribadian Sigmund Freud dalam Nawariah, (2023) Seseorang yang berusaha memahami sistem kepribadian manusia dengan menciptakan model yang saling terkait dan menghasilkan ketegangan atau konflik internal yang menghasilkan energi psikis individu. Lebih lanjut, Freud berargumen bahwa id merupakan bagian primitif dan instingtual dari pikiran yang memuat dorongan seksual dan agresif, serta ingatan yang tersembunyi.

b. Lupa Waktu

Aktivitas mahasiswa untuk nongkrong di warkop 46 1 menjadi alasan mahasiswa sehingga dapat bermain *game online mobile legend* dimana difasilitasi *wifi* membuat mereka kehilangan waktu dalam bermain, adanya kekalahan dalam bermain *game online* membuat mereka terus bermain tanpa memikirkan waktu sehingga bukan saja lupa untuk belajar bahkan lupa makan maupun pulang kekos. Lupa waktu dalam belajar membuat mahasiswa membuat kehilangan identitas dirinya bahwa kewajibannya hanyalah untuk belajar dengan tekun sehingga dapat berprestasi. Hal ini sejalan dengan ungkapan Sudirman, (2003) menggambarkan bahwa minat seseorang terhadap sesuatu akan menjadi lebih nyata jika objek tersebut sesuai dengan tujuan serta relevan dengan keinginan dan kebutuhan individu tersebut..

c. Menyebabkan Anti-Sosial

Keseringan bermain *game online* membuat seseorang lebih memilih duduk secara sendirian ditempat yang sunyi demi memfokuskan diri untuk bermain *game online*. Seseorang tidak lagi mementingkan pertemanan dengan orang yang bukan dari dunia gamenya sehingga mengakibatkan malas bergaul dengan orang lain. Hal ini sejalan dengan

ungkapan Dewi (2015) menjelaskan bahwa penyebab perilaku anti-sosial dapat dikenali dari ciri-ciri individu yang mengalami ketidaksesuaian dalam perilaku mereka, seperti merasa rendah diri, suka menguasai, egois, cenderung menyendiri, kurang peduli terhadap orang lain dan norma sosial. Orang-orang dengan perilaku anti-sosial sering kali menghadapi konflik dengan masyarakat dan kesulitan berinteraksi dalam lingkungan sosial mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Mengapa *Game Online Mobile Legend* Dapat Mengurangi Minat Belajar Mahasiswa karena tempat warkop 46 1 yang memiliki *free wifi* sehingga digunakan untuk bermain *game online* ketika ada waktu luang membuat mahasiswa lupa waktu untuk pulang ke kamar kos sehingga belajar menjadi terganggu. Banyaknya pemain *game online* secara berkelompok menjadi pemicu mahasiswa bermain *game online* karena saling memotivasi satu sama lain sehingga banyak waktu yang terbuang secara percuma ketimbang melaksanakan belajar.
2. Dampak *Game Online Mobile Legend* Terhadap Kurangnya Minat Belajar Mahasiswa yaitu memiliki dampak positif dan negatif sebagai berikut:
 1. Dampak Positif
 - a. Mendapatkan Pengalaman Dan Pengetahuan Tentang Perkembangan Teknologi, ialah suatu permainan *game online* apabila selalu ditekuni dengan baik maka akan membawa kita semakin jago dalam berpengalaman ketika bermain ditengah perkembangan teknologi.
 - b. Menjadikan Seorang Berfikiran Kreatif dan Imajinatif, ialah bermain *game online* itu tergantung bagaimana kita mengatur waktu saja karena seseorang yang ulung dalam mengatur waktunya pasti memiliki kemampuan untuk kreatif dan bertanggung jawab terhadap dunia kampusnya.
 - c. Dapat Mengrilekskan Pikiran Ketika Bosan, ialah mahasiswa bermain *game online* dan nongkrong di warkop 46 1, dengan bermain *game online* dapat membuat kita mengetahui tingkatan dan kategori yang dimiliki dalam dunia *game* itu sendiri.
 2. Dampak Negatif

- a. Menimbulkan Rasa Malas, ialah kebiasaan telat bangun pagi karena pada malam hari bermain *game online* sehingga cenderung tidak aktif dan kurang semangat saat melakukan kegiatan perkuliahan dikampus.
- b. Lupa Waktu, ialah adanya rasa tidak menerima kekalahan dalam bermain *game online* membuat mereka penasaran dan terus bermain tanpa memikirkan waktu sehingga bukan saja lupa untuk belajar bahkan lupa makan maupun pulang ke kamar kosnya sendiri.
- c. Menyebabkan Anti-Sosial, ialah keseringan bermain *game online* membuat seseorang lebih memilih duduk secara sendirian ditempat yang sunyi demi menfokuskan diri untuk bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar, R. 2014. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Centre Di Kecamatan Klojen Kota Malang*. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Dewi, R. S. (2015). *Perilaku Anti Sosial Pada Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Untirta, 1(2), 1-13.
- Handayani, D. 2018. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online pada Remaja Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman Menggunakan Analisis Regresi Logistik*. Diss. Universitas Negeri Padang.
- Nawariah, N. 2022. *Konsep Manusia Menurut Pandangan Psikoanalisis Dan Behaviorisme*. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal (JIPKL). Vol. 2 No. 5. Hal. 252-259. e-ISSN: 2964-0687.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta cv